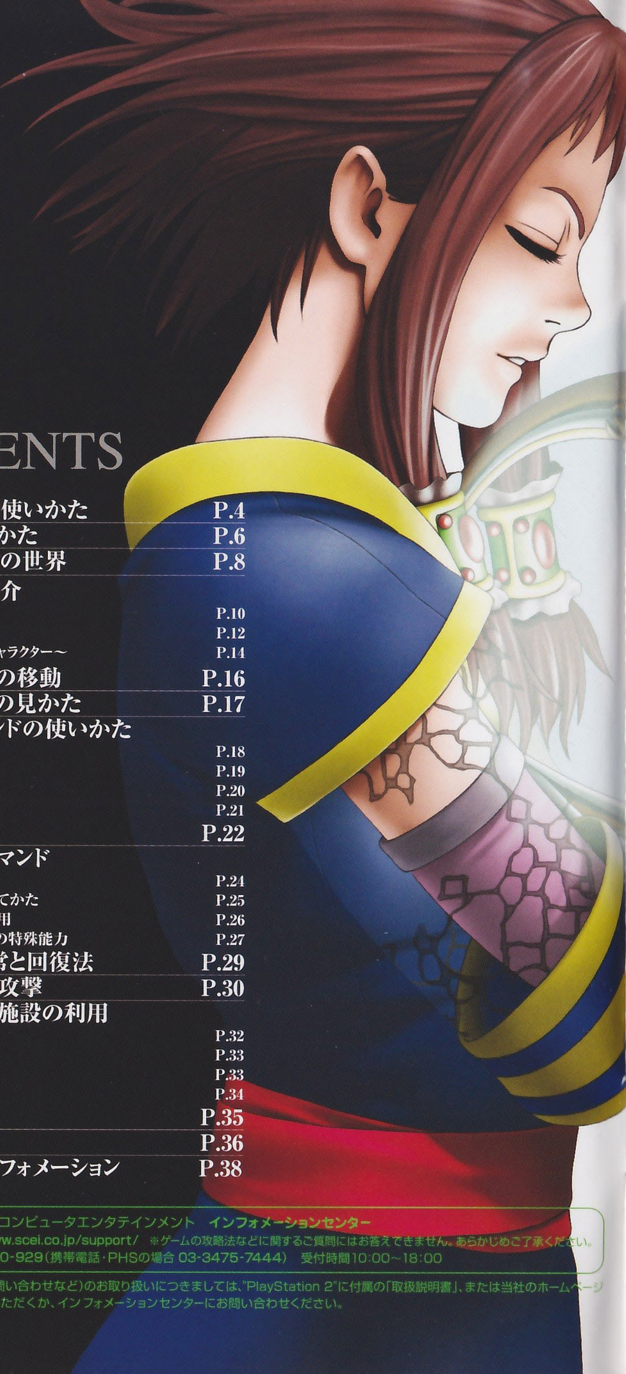
Arc the Lad™

アークザラッド 精霊の黄昏



CONTENTS

Info

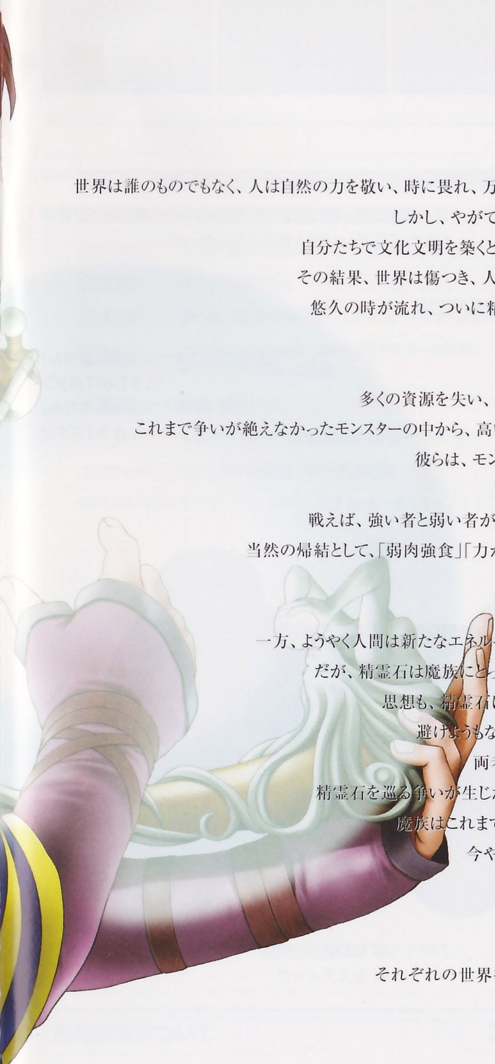
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター

URL http://www.scei.co.jp/support/　※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

TEL 0570-000-929（携帯電話・PHSの場合 03-3475-7444）　受付時間10:00～18:00

お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いにつきましては、"PlayStation 2"に付属の「取扱説明書」、または当社のホームページ(http://www.scei.co.jp)をご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

SCPS 15041



STORY

はるか遠いいにしえの時代。
世界は誰のものでもなく、人は自然の力を敬い、時に畏れ、万物に宿る精霊たちに護られながら暮らしていた。
しかし、やがて人間は繁栄を望み、栄華を求めるようになった。
自分たちで文化文明を築くと、戦争と平和、発展と荒廃の歴史を繰り返した。
その結果、世界は傷つき、人と精霊の間に結ばれていた絆は断たれてしまう。
悠久の時が流れ、ついに精霊はその力を石に込めて世界から姿を消した。

多くの資源を失い、人類が長い貧困の時代を迎えようとしていた頃、
これまで争いが絶えなかったモンスターの中から、高い知能とより強い魔力を持つ者たちが出現する。
彼らは、モンスターから進化した新しい種族、「魔族」だった。
魔族は、根源的にまず戦おうとする性質を持つ。
戦えば、強い者と弱い者が生まれる。そして強い者が、弱い者を支配する。
当然の帰結として、「弱肉強食」「力がすべて」の考え方が魔族世界の秩序となった。

一方、ようやく人間は新たなエネルギー源として「精霊石」を発見し、利用し始める。
だが、精霊石は魔族にとっては単なる燃料ではなく、「魔力の泉」であった。
思想も、精霊石に対する考え方も、まったく異なる人間と魔族は、
避けようもなくお互いの生存を賭けた戦いへと突入していく。
両者の間では価値観の共有など出来るはずもなく、
精霊石を巡る争いが生じた時には、滅ぼすか滅ぼされるかしかなかった。
魔族はこれまで人間が支配していた世界を少しずつ切り崩し、
今やその勢力圏は人間と同じくらいに広がっている。

こうして世界が二分された黄昏の時代、
それぞれの世界を背負うことになる運命の二人が誕生する――

Arc the Lad™
アークザラッド 精霊の黄昏

コントローラの使いかた

コントローラの使いかた

フィールド画面、戦闘画面ではコントローラの操作方法が異なります。ここでしっかりと覚えておきましょう。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



column

各種コントローラについて

本作品は"アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)、アナログコントローラ(DUALSHOCK)"および互換コントローラ専用のゲームです。"コントローラ"には対応しておりませんのでご注意ください。

ボタンの種類	フィールド画面	戦闘画面
L1ボタン	メニュー画面でのキャラクターの切り替え	使用しません
R1ボタン	メニュー画面でのキャラクターの切り替え	武器の射程範囲を表示
△ボタン	メニュー画面を開く	戦闘コマンドを表示
○ボタン	調べる／話しかける／コマンドの決定／メッセージ送り	コマンドの決定／「攻撃」「拾う」
×ボタン	コマンドのキャンセル／押しながら方向キーを押すとキャラクターが歩いて移動	コマンドのキャンセル
□ボタン	使用しません	カーソルを表示
方向キー	キャラクターがダッシュで移動する／カーソルの移動	キャラクターの移動／カーソルの移動
左スティック	キャラクターの移動／カーソルの移動	キャラクターの移動／カーソルの移動

※STARTボタンを押すことで、タイトルデモムービーをスキップすることができます。

- △ボタン
- ○ボタン
- ×ボタン
- □ボタン
- 右スティック（使用しません）

※LED表示は常に赤色（アナログモード）です。
※振動機能のON / OFFはOPTIONで切り替えることができます。

column

振動機能について

本作品は振動機能に対応しています。振動機能を使っての長時間連続プレイはしないようにしましょう。1時間ごとに約15分ほどの休憩を取ることをお勧めします。

How to Start

ゲームの始めかた

プレイの準備



“PlayStation 2”本体の電源を入れ、ディスクトレイに本作品のディスクをセットしてください。クレジット表示後に左のようなタイトル画面が表示されます。オープニングデモ中にSTARTボタン／SELECTボタン／○ボタン／×ボタン／△ボタン／□ボタンのいずれかを押した場合もタイトル画面に移行します。

初めてプレイする場合



初めてプレイする場合は、タイトル画面で“NEW　GAME”を選んでください。左のようなオープニングムービーが流れてゲームがスタートします。

column

OPTIONについて

タイトル画面の“OPTION”を選ぶとゲームの各種設定を変更することができます。
サウンド…ステレオ／モノラルを切り替えることができます。
バイブレーション…振動機能のON／OFFを行います。
メッセージスピード…会話の表示速度を設定します。
戦闘中の声…キャラクターの戦闘時のボイスをON／OFFできます。

続きからプレイする場合



前回の続きからプレイする場合は、セーブデータが入った"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1または2に差した状態で"CONTINUE"を選んでください。左のようなロード画面が表示されますので、任意のSLOT(MEMORY CARD差込口)とセーブデータを選んで決定しましょう。

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の使用について

別売の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を使用すると、ゲームのデータをセーブ(記録)することができます。セーブのしかたについてはp.32を参照してください。

column

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)容量について

本作品でセーブする場合、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)内に、166KB以上の空き容量が必要となります。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の取扱説明書も合わせてお読みください。

アークザラッド「精霊の黄昏」の世界

人間と魔族、モンスターが住む世界

この世界には大きく分けて3つの種族が暮らしています。
機械文明を築いた人間、魔力をあやつる魔族、そして野生のモンスターたちです。

科学の力に頼りすぎた人間たちは、エネルギー資源の減少とともに、
かつては圧倒的であったその支配力を失いました。

そして現在、残されたただひとつのエネルギー源"精霊石"をめぐって、
それを魔力の糧とする魔族と激しい対立を繰り返しているのです。



column

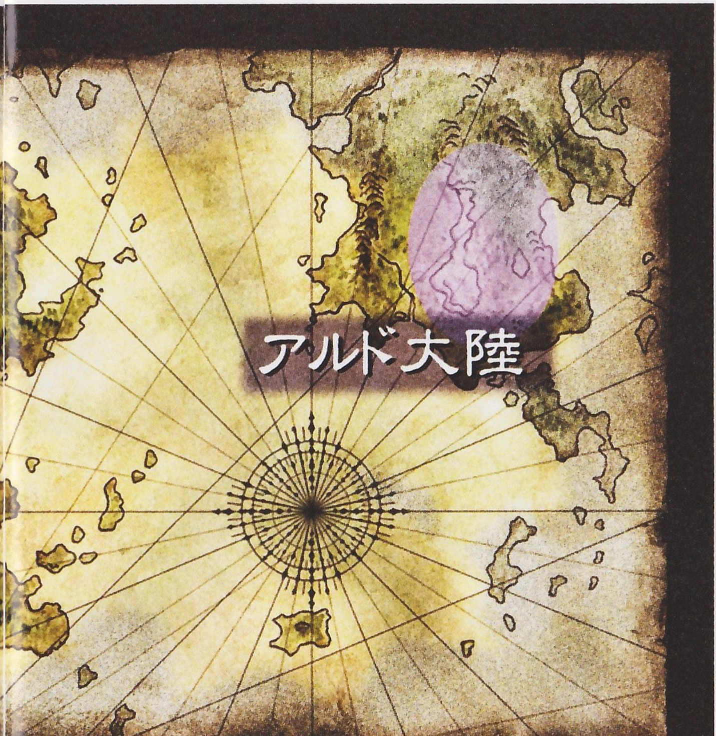
Keywords

精霊石：かつて存在していたといわれる"精霊"の力が封じ込められている石。人間にとっては日々の生活に欠かせないエネルギー源であり、魔族にとっては魔力の泉です。世界のどこかには特別な力を秘めた5つの"大精霊石"があり、すべて手に入れると"無限の力"を得ると言われています。

国家：人間はそれぞれの大陸で国家を築いて暮らしています。紛争を話し合いで解決して各国間の平和を守ろうとしているのが、カテナ共和国にある"世界連盟"。しかし大きな軍事力をもつディルズバルド帝国などは、最近、その存在を無視しはじめています。



アークザラッド「精霊の黄昏」の世界

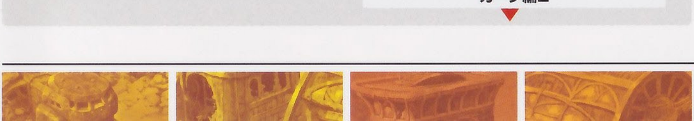


column

種族：魔族はモンスターから進化した生物です。彼らは人間とはちがい、他の種族と協力し合ったり弱い者を助けたりすることはしません。彼らにとっては個人の力がすべてであり、強い力をもつ者を族長として、それに従うことが当然であると考えているのです。

ゲームの流れ：このゲームは、人間の主人公カーグと魔族の主人公ダークの物語を交互に追う形で進んでいきます。

カーグ編1
▼
ダーク編1
▼
カーグ編2
▼



カーグ編

カーグの仲間として活躍するキャラクターたちです。人間である彼らは魔族に対して敵意を感じています。



column

カーグ編

カーグ / Kharg
カーグ編の主人公。旧ニーデリア王家の子息として、敬意と愛情を注がれて成長した後、平和を脅かす魔族やディルズバルド軍と戦うために立ち上がる。勇気と優しさに富み、子供の頃からリーダーとしての資質を持つ。

ポーレット / Paulet
旧ニーデリア王家に代々つかえてきたグラウス家の一人娘。ひとつ年下である幼なじみのカーグの護衛役として行動を共にする。控えめで面倒見がよく、忍耐強い性格。カーグに対して幼なじみ以上の好意を抱いている。



ガンツ / Ganz

頑強な巨体と戦闘力の高さで抜群の戦歴をもつ元傭兵。戦友たちをほとんど失った後、人を避け、ひとり静かに自然に囲まれる生活を送っている。口数が少なく無愛想だが、時おり発するひとことは、聞く者を深く考えさせる。

マル / Maru

たったひとり、人里離れた森で暮らしてきた野生児。自分はどこかの国の王子だと言い張り、その証拠としてやたら王冠を見せびらかす。ひょうきんで喜怒哀楽が激しいチームのムードメーカー。

ダーク編

ダークの仲間として活躍するキャラクターたちです。ほとんどが人間に対して個人的な怨恨を抱いています。





column

ダーク編

ダーク / Darc
ダーク編の主人公。ドゥラゴ族（ドラゴン系魔族）の勇者ウィンドルフの息子だが、幼い頃に天涯孤独となり、差別や虐待を受けて成長した。そのためか、優しさや嬉しさをうまく表現できない。現在は下僕としての生活を強いられている。

デルマ / Delma
オルコ族（鬼系魔族）の族長デンシモの妹。恩や慈悲といった魔族らしくない感情を持つダークに興味を惹かれ、一緒に行動するようになる。荒っぽくがさつな性格だが、魔族にしては情にもろくおせっかいなところもある。



カトレア / Cattleya

ピアンタ族(植物系魔族)の賢者。精霊石に関する情報を得ようとしたディルズバルド軍に捕獲され、ある実験に利用されて老体化されてしまった。博識で高慢な反面、臆病で小心でもある。老体化される前は美貌の乙女であったと言い張っている。

ヴォルク / Volk

自然の中で孤高に生きることを愛する、誇り高きウーファー族(ドッグ系魔族)の戦士。世界各地を放浪する「群れ」のリーダーであったが、人間に家族を殺されて以来、復讐に生きるようになる。魔族には珍しく卑怯なことが大嫌いで正々堂々とした行動を好む。



運命をにぎるキャラクター

物語をいろどる、または重要なカギをにぎるキャラクターたちです。なかには一時的に仲間となるキャラクターもいます。



リリア / Lilia
物語のヒロイン。両親から譲り受けた"光霊石"を持ち、それを狙うダッカムから逃れるために流浪の日々を送っている。苛酷な状況に陥っても希望を捨てない強さと、荒んだ魔族の心さえも癒す優しさをもつ。





column

その他

ナフィア / Nafia
ニーデリア国の元女王で、カーグの母。若い頃は強いリーダーシップを発揮するような気性の激しい面もあったが、今は慈悲といたわりの気持ちで民衆を導く。

ザップ / Zapf
自称"有名な"探検家の老人。どこかに眠るという"いにしえの宝"を求め、世界各地の遺跡を巡り歩いている。

ダッカム / Dakkam
独裁国家ディルズバルドの皇帝。五大精霊石を集めてその神秘の力を利用し、世界を支配しようという野望を持つ。





ドグザ / Dogza
人間に滅ぼされたニエンテ族の最後の生き残り。一族を再興させるため、五大精霊石を巡ってダークと敵対する。冷徹な現実主義者で、勝つためには手段を選ばない。

シャムスン / Shamsun
世界をまたにかける盗賊団の首領。ダッカムに敵意を燃やし、ディルズバルド軍に対する妨害活動をしている。

タチアナ / Tatiyana
ディルズバルド軍の中佐。また科学者として精霊石の研究チームに所属している。皇帝ダッカムに忠誠を誓っており、彼の命令ならばどんなことでも従うという強い意志を持っている。

マップ画面での移動

大陸マップの移動

町やダンジョン間の移動は大陸マップ上で行います。行きたい場所を選んで決定するとキャラクターが自動的に移動します。なお、草原や森といった町以外の地域を通過する際、敵とエンカウントして戦闘が発生する場合があります。



青いマークで示されているポイントが移動可能な地点です。なお、オレンジ色の線でつながれていない場合、そのシナリオでは移動することができません。剣型のカーソルを左スティックで動かして移動したいポイントを選ぶと、移動経路が白い線で表示されます。○ボタンで決定するとキャラクターが移動を開始します。

乗りものによる移動

大陸間を移動する場合は、ゲームの中盤で登場する乗りものを利用します。カーグ編では“ビッグアウル”、ダーク編では“飛炎”を使って移動することができます。他の大陸へ行きたいときは、大陸マップ上で“ビッグアウル”または“飛炎”の中に入りましょう。



“ビッグアウル”の操作パネルを調べるか、“飛炎”に話しかけると、地球儀型のマップとコマンドが表示されます。「移動」のコマンドを選ぶと、その時点で移動できる大陸名が表示されます。行きたい大陸名を選ぶと自動的に移動します。

column

ビッグアウルと飛炎

“ビッグアウル”はカーグ編に登場する飛空挺、“飛炎”はダーク編に登場する飛行型モンスターです。ゲームが進むと、他の大陸へ運んでくれるほか、戦闘中に援護攻撃をさせることも可能になります(→p.30)。

メニュー画面の見方

△ボタンを押すとメニュー画面を開くことができます。メニュー画面ではパーティの情報を確認したり、特殊能力やアイテムなどを使用したりすることができます。



①現在パーティ内にいるキャラクターです。名前、レベル、HP、所持している精霊石数が表示されています。
②メニュー画面で使用できるキャラクター用のコマンドです。キャラクターにカーソルを合わせて○ボタンを押すと表示されます。
③パーティ用のコマンドです。
④パーティーで所持している精霊石数とGods(お金)です。
⑤コマンドやアイテムなどの説明が表示されます。

パーティコマンドについて

パーティ用アイテムの整理や“ビッグアウル”“飛炎”の設定(→p.30)を行うコマンドです。たとえばアイテムの場合、パーティで所持しているアイテムは戦闘中に使用することができません。戦闘で使いたいアイテムは、あらかじめ各キャラクターに手渡しておく必要があります。

左上のキャラクターウインドウが表示されていない状態がパーティコマンド画面です。



パーティアイテム(戦闘中使用不可)



「パーティアイテム」画面

「パーティアイテム」画面ではパーティが所持している全アイテムの情報を見ることができます。
“シナリオ”はストーリーに関わる重要なアイテムを示しています。

メニューコマンドの使いかた

特殊能力

各キャラクターの特殊能力の情報を見たり、新たな能力を取得するためのコマンドです。



①特殊能力名です。すでに取得している能力は暗い文字、戦闘中以外でも使用できる能力は明るい文字で表示されます。緑の文字はまだ取得していない能力です。

②新たな特殊能力の取得に必要なSP（スキルポイント）の数値です。

③その特殊能力を使用する際に必要となる精霊石の数値です。

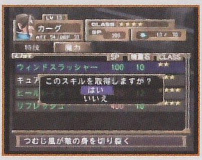
④その特殊能力が取得可能になるクラスを表しています。

特殊能力の覚えかた

戦闘を重ねてキャラクターのクラスがアップすると、新たな特殊能力が取得可能になります。特殊能力を取得するには、戦闘をこなすとたまっていくSPが必要になります。



新しく取得したい特殊能力を選んで決定してください。なお、取得に必要なSPが足りない場合はSPが赤い文字で表示されます。



「このスキルを取得しますか？」というメッセージが表示されますので、「はい」を選びましょう。

column

人間と魔族の能力の違い

キャラクターが人間の場合は“特技”、魔族の場合は“魔力”を使うことができます。ゲームを進めていくと、両方の特殊技能が使用可能となる場合があります。

アイテム

アイテムを使用したり、おたがいに交換しあったりするためのコマンドです。

アイテムの使いかた

回復アイテムや能力をアップさせるアイテムなどは、メニュー画面で使用することができます。キャラクターにカーソルを合わせて「アイテム」コマンドを選択すると、所持しているアイテムのリストが表示されます。

使用可能なアイテムは明るい文字で表示されます。使いたいアイテムを選んで決定するとコマンドが表示されます。





「アイテムを使う」を選ぶとキャラクターのリストが表示されます。使うキャラクターを選んで決定しましょう。

アイテム／精霊石の交換

個人が持つアイテム／精霊石は、キャラクター間で交換したり、パーティアイテムにストックしたりすることができます。なお、キャラクターが持てるアイテム／精霊石の最大数は各キャラクターの装備などによって異なります。

「アイテムを渡す」のコマンドを選び、渡すキャラクターを選んで決定してください。パーティアイテムにストックしたい場合は「パーティアイテムに戻す」のコマンドを選びましょう。





精霊石を交換する場合は、受け渡すキャラクターを決定後、方向キーまたは左スティックで受け渡す数を入力してください。パーティアイテムに戻す場合の操作も同じです。

column

「パーティアイテム」コマンドからの受け渡し

パーティで所持しているアイテムや精霊石をキャラクターに使用したり渡したりする場合は、「パーティアイテム」コマンドを選択します。使用／受け渡しの方法はキャラクターの「アイテム」コマンドと同じです。

装備

キャラクターの武器や防具を強化するためのコマンドです。

アタッチメントシステム

キャラクターが所持している武器や防具に新しいパーツを装着し、パワーアップをはかることができます。武器に付ける武器パーツ／防具につけるアクセサリーはショップで購入するほか、宝箱や戦利品として獲得できることもあります。

パーツの付け替えかた

パーツは最多で3つ装着させることができます。なお、パーツの中には特定のキャラクターの武器／防具にしか付けられないものもあります。



付け替えをする武器パーツまたはアクセサリーのパーツを選びます。新しいパーツを付ける場合は「付け替え」、パーツを外す場合は「はずす」を選んで決定してください。



付け替える場合はパーツのリストの中から任意のものを選んで決定します。明るい文字で表示されているものが選択できるパーツです。

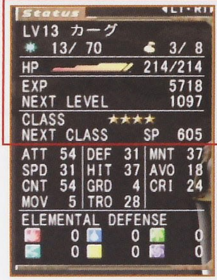
column

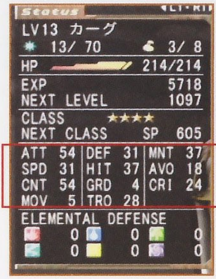
武器／アクセサリーの性能

付け替えたパーツによってキャラクターのパラメータは変化します。画面右上に付け替え後のパラメータが表示されるのでチェックしましょう。数値が緑で表示された場合はパラメータがアップ、赤い数値の場合はダウンするということです。



ステータス





各キャラクターの能力を確認することができるコマンドです。

キャラクターステータスの見方

LV キャラクターのレベルです。一定の経験値がたまるとキャラクターはレベルアップします。

精霊石:下の数値は、左が精霊石数(現在の所持数／最大所持数)、右がアイテム数(現在の所持数／最大所持数)です。

HP キャラクターのヒットポイントです(現在のHP／HPの最大値)。HPがゼロになるとキャラクターは戦闘不能になります。

EXP キャラクターの経験値です。経験値は戦闘で取得します。

NEXT LEVEL 次のレベルアップに必要な経験値です。

CLASS キャラクターのクラスです。★が多いほど高いクラスであることを示しています。クラスアップするとキャラクターは新たな特殊能力が取得可能になります。

NEXT CLASS 次のクラスアップに必要なSP(スキルポイント)です。SPは戦闘で取得します。

SP スキルポイントです。

各パラメータの見かた

＊数値が高いほどその能力が高くなります。

ATT 攻撃力。通常攻撃のダメージに影響。

DEF 防御力。敵の攻撃で受けるダメージに影響。

MNT 精神力。特殊能力の攻撃力に影響。

SPD すばやさ。戦闘での行動順に影響。

HIT 命中力。通常攻撃の命中率に影響。

AVO 回避力。通常攻撃の命中率に影響。

CNT 反応力。通常攻撃での反撃発生率に影響。

GRD 通常攻撃でのガード発生率に影響。

CRI 通常攻撃のクリティカル発生率に影響。

MOV 移動力。いちどに移動できる距離の大きさに影響。

TRO 遠投力。アイテムの届く距離に影響。

column

エレメンタルディフェンス

エレメンタルディフェンスは各属性への耐性を示しており、数値が高くなるほど受けるダメージが軽くなります。なお、属性には相性があり、反する属性の武器で攻撃すると与えるダメージが大きくなります。つまり、炎の属性のモンスターに水属性の攻撃をすると、通常よりもダメージが増えるということです。

火属性 ◀▶ 水属性
風属性 ◀▶ 地属性
闇属性 ◀▶ 光属性

戦闘システム

戦闘の流れ

本作品では戦略性の高いバトルを楽しむことができます。ここでは戦闘の発生から終了までの一連の流れについて説明します。

① エンカウント



ストーリーやイベントの流れに応じて、またはフィールドマップ上で敵が出現するエリアに入ると戦闘画面へと切り替わります。フィールドマップを移動中、敵が出現するエリアを通過する際もエンカウントが起こる場合があります。

②バトルメンバーの選択



戦闘に参加させるキャラクターを決定します。メンバーのリストの中から参加させるキャラクターを選び、○ボタンで決定してください(「参加」/「不参加」コマンドでも選択を実行することができます)。参加できる人数および選んだキャラクターは画面上部のウィンドウ内に表示されます。なお、ストーリーの流れに沿って進むイベントバトルでは、参加するキャラクターは固定されます。エンカウントバトルの場合は任意に選択できます。

column

戦闘前の準備

バトルメンバーの選択画面ではメニューコマンド(→p.18)を使用することができます。キャラクターのHPを回復したり、所持しているアイテム/精霊石などを必ず確認するようにしましょう。

③戦闘開始



準備が整ったら「戦闘開始」コマンドを選択してください。そのまま「決定」のコマンドを実行すると勝利条件が表示されて戦闘に突入します。もういちど準備を整えなおす場合は「決定」コマンドを実行せずに×ボタンでキャンセルしてください。

④すばやい順にキャラクターが行動



戦闘中の行動は敵／味方キャラクターのうち、SPD（すばやさ）が高い順におこなうことができます。攻撃を受けたキャラクターはHP（ヒットポイント）が減少し、ゼロになると戦闘不能になります。

⑤戦闘終了



“勝利条件”または“敗北条件”を満たすと戦闘が終了します。戦闘で敗北すると即ゲームオーバーになってしまいますので注意しましょう。ゲームオーバーになった場合、タイトル画面が表示されます。

column

勝利条件／敗北条件について

“勝利条件”“敗北条件”は戦闘によって異なりますが、基本的には敵を全滅させれば勝利、パーティが全滅すると敗北になります。しかし中には主人公（カーグまたはダーク）が戦闘不能になると敗北になる戦闘もあるので、「勝利条件」コマンド（→p.24）で確認することをおすすめします。

戦闘画面とコマンド

戦闘画面の情報と見かた

戦闘画面にはさまざまな情報が表示されます。しっかり覚えて戦闘を有利に進めましょう。



①キャラクターが移動できる範囲がブルーで表示されます。
R1ボタンを押すと武器の射程範囲が表示されます。

②キャラクターの情報です。

- **LV：** キャラクターのレベル
- **ATT：** 攻撃力
- **DEF：** 防御力
- **HP：** ヒットポイント（現在のHP／HPの最大値）
- **EXP：** 経験値
- **TNS：** キャラクターのテンション

TNSが最大値にたっすると合体技（→p.25）を使うことができます。TNSは敵から攻撃を受けると少しずつたまっていきます。

③所持している精霊石の数
（現在の個数／所持できる最大数）

戦闘コマンド



味方キャラクターの行動ターンで△ボタンを押すと表示されます。方向キーまたは左スティックの左右でメニューの切り替えができます。

攻撃	武器による通常攻撃を行います。
拾う	敵が落としたアイテムを獲得します。
特技／魔力	特殊能力を使用します。
アイテム	アイテムを使用します。
行動終了	現在行動中のキャラクターの行動を終了します。
装備	装備品の変更を行います。
ステータス	メンバーのステータスを参照できます。
勝利条件	勝利条件を表示します。
撤退	戦闘状態から撤退を試みます。成功しない場合もあります。

column

敵のHP確認法

□ボタンを押すと表示されるカーソルをキャラクターに合わせると、レベルとHPの情報が表示されます。





攻撃の組み立てかた

移動
▼
目標選択
▼
攻撃
▼
行動終了
次のキャラクターのターンへ

ターンが回ってきたキャラクターの行動は、攻撃に有利なポジションに移動する→攻撃する敵を武器／特殊能力の射程内にとらえる→攻撃を実行する、というふうに進めていきます。ここでは戦闘を有利に進めるためのコツを紹介していきます。



武器の射程をいかそう

武器の射程範囲はR1ボタンで表示され、黄色で表示される範囲内にとらえた敵をターゲットとして攻撃することができます。攻撃の射程範囲は武器によって異なります。遠距離から攻撃したのちに接近してとどめをさす、いちどに複数の敵を同時に攻撃するなど、各武器の特性をいかしましょう。



支援攻撃で破壊力アップ

キャラクターのTNS（テンション）が最大値までたまると、体が光につつまれ、合体技を使用できるようになります。合体技は仲間の一人と力を合わせて敵を攻撃する技で、大ダメージを与えることができます。



アクティブギミックを活用

戦闘フィールドには攻撃すると破壊できるものがあります。これをアクティブギミックといいます。アクティブギミックの中には攻撃すると爆発するものもあります。敵をひきつけてから遠距離攻撃で爆発させるなど、うまく活用してみましょう。

column

武器による射程のちがい

敵への攻撃は正面からではなく側面や背後からしかけるほうがより多くのダメージを与えることができます。攻撃を避けられる確率も少ないので、なるべく正面以外から攻撃しましょう。

キャラクター	武器	射程	キャラクター	武器	射程
カーグ	剣	短	ダーク	爪／剣	短／短
ポーレット	ナイフ	中	ヴォルク	戦斧	短
マル	弓	長	デルマ	素手／鉄の爪	短／短
ガンツ	斧	短	カトレア	吹き矢	長



特殊能力の使用





人間キャラクターは“特技”、魔族／モンスターキャラクターは“魔力”という特殊能力を使用することができます（ゲームを進めていくと、両方の特殊能力が使用可能となる場合があります）。特殊能力を使用する場合は規定の数の精霊石が必要になります。なお、特殊能力の取得方法についてはp.18を参照してください。

特殊能力の種類

攻撃系	広範囲の敵を攻撃できる技、属性効果を持つ技、敵単体に大ダメージを与えることができる技などがあります。
回復系	味方単体／複数のHPを回復する技、ステータス異常を治療する技、戦闘不能から復活させる技などがあります。
補助系	味方単体／複数のパラメータをアップさせたり、敵単体／複数のパラメータをダウンさせ、戦闘を有利にする技です。

特殊能力の使いかた

「特技」「魔力」のコマンドを選択すると、キャラクターが取得している技のリストと実行に必要な精霊石の数が表示されます。使用する能力を選ぶと射程範囲が表示されますのでターゲットを選んで実行しましょう。



精霊石が足りずに実行できない能力は暗い文字で表示されます。



ターゲットはL1／R1ボタンで選択／切り替えができます。

column

精霊石について

特殊能力の使用に精霊石は欠かせません。ショップなどで購入して、常にパーティアイテムとしてたくわえておきましょう。また、戦闘中に敵が落とした精霊石は必ず拾うように心がけましょう。

各キャラクターの特殊能力

カーグ編



カーグ／特技

技名	効果	CLASS
牙折の剣	ダメージとともに相手のATTを下げる	★
真空破弾	風のエネルギー弾を前方に発射	★★
見切りの極意	通常攻撃のクリティカル率を上昇させる	★★



カーグ／魔力

技名	効果	CLASS
ウィンドスラッシャー	つむじ風が敵の身を切り裂く	★★
キュア	仲間のHPを25%回復する	★★★
トルネード	竜巻を起こし周囲の敵を巻き込む	★★★★★



ポーレット

技名	効果	CLASS
応急手当	HPを回復する	★
沈黙の暗示	敵単体に「沈黙」の効果	★★
スティンガーレイン	敵の頭上にナイフが降り注ぐ	★★★



マル

技名	効果	CLASS
解毒治療	ほとんどのST異常を治療する	★
盗む	敵の持つアイテムを盗む	★★
バインドアロー	マヒ効果のある矢が敵に降り注ぐ	★★★★



ガンツ

技名	効果	CLASS
ローリングアックス	斧を振り回して周囲にダメージ	★
鉄壁防御	DEFを一時的に強化する	★★
ボーンクラッシュ	相手の攻撃力を下げる	★★

column

「拾う」コマンドについて

敵を倒すとアイテムなどが出現する場合があります。落ちたアイテムの上に移動して○ボタンを押すか「拾う」コマンドで獲得しましょう。青い光は精霊石、黄色い光はGods（お金）、白い光はアイテムです。





各キャラクターの特殊能力

ダーク編



ダーク／特技

技名	効果	CLASS
怒りの凶爪	敵を切り刻む	★
覚醒剣	周囲の敵を切り刻む	★★★
吸血の牙	HPを吸収する	★★★★★



ダーク／魔力

技名	効果	CLASS
キュア	仲間のHPを25%回復する	★
リフレッシュ	ほとんどのST異常を回復	★★★
トルネード	竜巻を起こし周囲の敵を巻き込む	★★★★



デルマ

技名	効果	CLASS
ヒートアロー	全身を包む炎が敵を焦がす	★
キュア	仲間のHPを25%回復する	★★
ファイヤーストーム	広範囲に広がる炎で敵を焼く	★★★



ヴォルク

技名	効果	CLASS
ウォータークランブル	地面から発生した水柱が敵を飲みこむ	★
ガードフィールド	味方のDEFを上げる	★★
ブリザード	凍てつく吹雪を敵に吹き付ける	★★★



カトレア

技名	効果	CLASS
ストーンラッシュ	敵に岩の雨が降り注ぐ	★
ヒールレイン	仲間のHPを50%回復する	★★
アースクエイク	敵を岩の柱で突き上げる	★★★

column

精霊石の所持数

各キャラクターが持てる精霊石の最大値は、HPなどのようにレベルアップで増加することはありません。最大所持数を増やしたい場合は、「ストーンホルダー」等のアクセサリーをアタッチメントしましょう。



ステータス異常と回復法

ステータス異常と回復法

敵の攻撃にはキャラクターのステータスに異常をきたさせるものがあります。ターン経過とともに回復するものもありますが、特殊能力やアイテムを使用して早い段階で回復することをおすすめします。

ステータス異常	効果
毒	行動開始前に最大HPの10%のダメージを受けます。 回復アイテム **毒よけの実**
眠り	眠ってしまい、いっさいの行動ができなくなります。 回復アイテム **ミント**
ねばねば	粘液につつまれ、移動力(MOV)／すばやさ(SPD)／回避力(AVO)が低下します。 回復アイテム **せっけん**
沈黙	言葉をうしない、特技／魔力が使用できなくなります。 回復アイテム **痛烈な針**
混乱	操作不能になり、勝手な行動をとりはじめます。 回復アイテム **緑の思い出草**
マヒ	体がしびれていっさいの行動ができなくなります。 回復アイテム **ルウの薬**
ヘモジー化	ヘモジーに変身してしまい、装備品の効果がなくなり、特殊能力が使用できなくなります。 回復アイテム **やる気ゼリー**
即死	残りHPに関係なく戦闘不能になります。 回復アイテム **復活の薬**

column

専用アイテム以外での回復

アイテムの「万能薬」、またはキャラクターの特殊能力「解毒治療」を使うと、即死以外のST異常を治すことができます。



空からの支援攻撃

空からの支援攻撃

ゲームの中盤以降、カーグ編では“ビッグアウル”、ダーク編では“飛炎”を呼びだして戦闘中に空からの支援攻撃をさせることができます。支援攻撃を行うには戦闘開始前に“ビッグアウル”“飛炎”にエネルギーとなる精霊石を与えておく必要があります。

カーグの場合は「特技」コマンド、ダークの場合は「魔力」コマンドを選択すると、支援攻撃のコマンドが表示されます。





コマンドを選択後にターゲットを決定すると攻撃が始まります。なお、支援攻撃を使えるのはカーグ／ダークのみです。

コマンドを選択すると、キャラクター／パーティが所持している精霊石のリストが表示されます。だれの精霊石を使用するのか選択してください。



エネルギーを補充するには

“ビッグアウル”“飛炎”へのエネルギーの補充は、メニューコマンドに加わる「飛空挺」「飛炎」で行います。“ビッグアウル”の場合は「チャージ」コマンド、“飛炎”の場合は「気力回復」コマンドを選択してください。



方向キーまたは左スティックの左右で補充する数を入力し、○ボタンで決定します。与えてしまった精霊石は取りもどせないので注意しましょう。

column

空からの支援攻撃一例

武器名	効果	技名	効果
ブラストレーザー	敵を灼熱の炎に包む	ブラストボール	敵に火の魔力弾を吐き出す
ロックレーザー	大地を揺るがす地属性光線	スリープボール	敵に「眠り」効果の魔力弾を吐き出す
パラライザー	精神攻撃波で敵をマヒさせる	サイクロンボール	敵に風の魔力弾を吐き出す





ビッグアウルのチューンナップ

「飛空挺」コマンド画面ではビッグアウルをチューンナップすることができます。ビッグアウルには最大4つの専用アイテムを装着させることができ、その組み合わせによって支援攻撃の種類が変化します。装備を変更する場合は、変更したい場所を選択してください。所持している専用アイテムのリストが表示されますので、任意のものを選んで決定しましょう。

画面の見かた

- A　現在使用可能な攻撃名です。
- B　支援攻撃で使用する武器の情報です。装備アイテムの組み合わせに応じて変化します。
- C　USE　ENERGY：1回の支援攻撃で消費するエネルギーです。
  WEAPON　ENERGY：現在補充されているエネルギーの量です。
- D　エネルギーを補充するコマンドです。
- E　ビームレンズを装着できます。
- F　補助パーツを装着できます。



飛炎の育成

「飛炎」コマンド画面では飛炎にエサを与えて育成させることができます。飛炎は成長すると新しい支援攻撃を覚えていきます。覚える能力は与えたエサの種類によって変化します。エサを与える場合は「エサをやる」コマンドを選択してください。所持しているエサのリストが表示されますので、与えたいものを選んで決定しましょう。エサを与えると飛炎のインスピレーションが少しずつアップしていき、最大値になると能力をひらめきます。なお、飛炎が覚えていられる能力は最大3つで、古いものから順に忘れて行きます。

画面の見かた

- A　エサを与えたり、エネルギーを補充するためのコマンドです。
  「能力確認」を選択すると飛炎が覚えている能力が表示されます。
- B　現在補充されているエネルギーの量です。
- C　現在のインスピレーションを表しています。
- D　飛炎の現在のコンディションを表しています。与えるエサによって変化します。

column

コンディションについて

飛炎の機嫌（コンディション）が良くなるほど、支援攻撃の効果範囲がアップします。なるべく機嫌のよい状態(赤い顔マーク）を保つように心がけるようにしましょう。



町での行動と施設の利用

町での行動



町の中ではショップで買い物をしたり、人々と会話してさまざまな情報を得ることができます。物語を先へ先へと進めるだけでなく、たまには誰かの頼みごとをきいたり、闘技場で強敵に挑戦してみましょう。思わぬ発見があるかもしれません。

セーブポイント



町には左写真のような、緑色をしたセーブポイントがあります。これを調べると物語のデータを“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に記録することができます。

セーブのしかた

ゲームをセーブするには、166KB以上の空き容量がある“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)が必要です。これをMEMORY CARD差込口1または2にセットした状態でセーブポイントを調べましょう。



「ここまでを記録しますか？」というメッセージが表示されますので「はい」を選び、任意のSLOT（MEMORY CARD差込口）とセーブする場所を選んで決定してください。すでにデータがある場合は上書きされます。

column

“飛炎”内でもセーブは可能

“飛炎”に話しかけると表示される「SAVE」コマンドでも物語を記録することができます。セーブの方法はセーブポイントの場合と同じです。また、ビッグアウルの内部にはセーブポイントがあります。

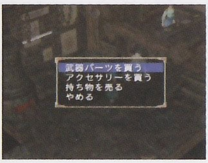




HPの回復

カーグ編では“キュアガール”、ダーク編では白いぼうしをかぶったコラブ族に話しかけると、有料でHPを最大値まで回復してもらうことができます。

ショップ



町のショップや赤いぼうしをかぶったコラブ族に話しかけると、アイテムや精霊石、パーツなどを売買することができます。アイテムを買う場合、下の写真のような売買画面が表示されます。欲しい品ものを選んで決定したあと、方向キーまたは左スティックで購入する数を決定します。○ボタンを押すと買うことができます。「持ちものを売る」を選んだ場合は、パーティアイテムのリスト／個人で持っているアイテムのリストが表示されます。売りたいアイテムを選び、売却する数を決定してください。



売買画面

①ショップがあつかっている品ものののリストと価格です。
②パーツを買う場合、装備できるキャラクターの顔が表示されます。
③購入数／購入する品ものの数です。
所持数／同じ品ものを持っている場合、個数が表示されます。
合計／買う品ものの合計金額です。
④パーティの所持金です。

column

料金無料の回復法

“ビッグアウル”“飛炎”でHPを回復すると料金がかかりません。“飛炎”の場合は話しかけて「休む」コマンドを選択します。“ビッグアウル”の場合は、奥にある休息室に入りると「休みますか？」というメッセージが表示されます。



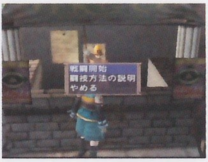


闘技場

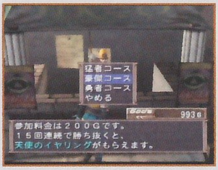


世界の各地には“闘技場”という施設があります。参加して規定の回数を勝ち抜くと、コースに応じた賞品をもらうことができます。経験値も入るのでどんどん挑戦してみましょう。なお、利用には一定の料金が必要となります。

参加のしかた



闘技場の受付担当者に話しかけるとエントリーすることができます。事前に闘技方法の説明を見ることができるので、必ずチェックするようにしましょう。「戦闘開始」を選ぶと、参加できるコースと料金、連続で勝ち抜くともらえる賞品などが表示されます。



コースを選んで決定すると戦闘が始まります。勝利をおさめると連続して挑戦するかどうか質問されます。続ける場合は「はい」を選んでください。規定数を勝つと賞品を受けとることができます。

column

ローカルルール

闘技場によって、参加できる人数や戦闘条件などが異なります。特殊能力やアイテムなどが使用禁止となっている場所もあるので、闘技方法の説明は必ず見ておくようにしましょう。



アイテムリスト

消費アイテム

アイテム名	種別	効果
薬草	回復	HPを50回復
いい薬草	回復	HPを100回復
くさりかけ薬草	回復	HPを10回復
医療キット	回復	周囲のHPを80回復
復活の薬	回復	戦闘不能状態を回復
万能薬	回復	ほとんどのST異常を治療
みなぎる果実	能力	レベルをひとつ上げる不思議な果実
生命の木の実	能力	最大HPが上昇
ちからの実	能力	攻撃力が上昇
魔力の実	能力	精神力が上昇
攻撃瓶	戦闘	攻撃力が一時的に上昇
素早さ瓶	戦闘	素早さが一時的に上昇
苦い葉	戦闘	防御力が一時的に上昇
ガードの葉	戦闘	ガード発生率が一時的に上昇
毒よけコロン	戦闘	「毒」耐性が上昇
やる気コロン	戦闘	「ヘモジー」耐性が上昇
爆弾	戦闘	爆発してダメージを与える
しびれるりんご	戦闘	敵に「マヒ」の効果
ねばねば豆	戦闘	敵に「ねばねば」の効果
守りの弱り玉	戦闘	敵の防御力を低下

パーツアイテム

アイテム名	効果
ストーンコート	武器を強化するコート剤
アメジストコート	武器を硬く強化するコート剤
照準機	攻撃の命中精度が上昇する
火炎パウダー	通常の攻撃に火属性を追加
アクアマリン	通常の攻撃に水属性を追加
くさり豆	通常の攻撃に「ねばねば」の効果を追加
沈黙石	通常の攻撃に「沈黙」の効果を追加
ナックルガード	手を守り、防御と反撃を向上させる
仕返しのトゲ	敵の攻撃への反撃発生率が大きく上昇
反逆者の魂	敵の攻撃への反撃発生率が上昇
ヘビープレート	武器を重くして攻撃力を高める
有刺鉄線	鉄の棘が剣の効果範囲を広げる

アクセサリーアイテム

アイテム名	効果
ストーンホルダー	持てる精霊石を15個増やす
赤の護符	火属性攻撃への耐性が上昇
青の護符	水属性攻撃への耐性が上昇
すり抜け絵巻	攻撃をかわすコツが描かれた巻物
骨の腕輪	モンスターの骨で出来た防御用の腕輪
水晶の数珠	透き通る水晶の小さな玉。精神力が上昇
ヒスイの数珠	ヒスイの玉。精神力が上昇
疾風のはちまき	疾風のすばやさを得られる
アンチヘモジー	「ヘモジー化」を無効にする
たかの像	「沈黙」を無効にする

ビッグアウル用

アイテム名	効果
一式赤光レンズ	低精度の赤色ビームレンズ
青電子極小レンズ	低精度の青色ビームレンズ
グリーンライト	低精度の緑色ビームレンズ
シンプルブースター	ビームを威力重視で強化する装置

ヒエンのエサ

アイテム名	説明
赤木の実	陽だまりの匂いのする赤い木の実
緑の果実	甘い匂いのする鮮やかな緑の果実
氷青草	すっぱい匂いのする冷たく青い水草
ゴロゴロ草	インスピレーションを減退させる香草
ふにゃり草	飛炎の大好きな野草。コンディションがアップ

Staff

スタッフリスト

キャスト

カーグ	野島　健児
ダーク	鈴村　健一
リリア	柚木　涼香
ポーレット	雪乃　五月
デルマ	榎本　温子
マル	芝原　チヤコ
デンシモ	置鮎　龍太郎
ガンツ	中田　譲治
ヴォルク	有本　欽隆
カトレア	一城　みゆ希
タチアナ	勝生　真沙子
ベベドア	Tama (Hysteric Blue)
シャムスン	立木　文彦
ナフィア	佐久間　レイ
ウィンドルフ	飛田　展男
ギド	巴　菁子
ダッカム	石塚　運昇
ザップ	飯塚　昭三
ヂークベック	相沢　正輝
ちょこ	吉田　小南美
勇者	結城　比呂
赤子	三木　梨々華

シナリオ

山﨑　修

岩片　烈

キャラクターデザイン

国末　竜一

Cattle Call STAFF

ディレクター
山本　良博

テクニカルディレクター
桑原　弘稔

システムプランナー
高橋　広志

イベントプランナー
佐々木　勝利

バトルプランナー
杉本　茂樹

プログラマー
芹沢　義行
古賀　薫
宇野　智之
西川　大悟
柏原　佐知子
坂井　大祐 (MBA)

キャラクターモデル
中村　美知子
橋本　仁美
小阪　実
田中　臣弥
川口　肇
小林　聡一郎
平井　直哉
川尻　裕子 (MBA)
田中　政至 (ZENER WORKS)
神崎　達朗 (ZENER WORKS)

背景モデル
小林　泰人
渋谷　知洋
蒲谷　厚子
伊藤　晃
高山　州悟
今入　昭二
佐藤　嘉武
渡邊　恵理 (MBA)
足立　真一 (MBA)

エフェクト
菊地　悟
山本　篤 (MBA)

制作サポート
齋村　崇右
權　仁得
藤田　英徳

業務管理
北村　千恵子

制作管理
石井　誠一

制作協力

(有)アーミック
片平　正史

(有)エム・クリエイト
南志　安永

(有)草薙
須江　信人
田中　貞彦
中座　洋次

(株)タムタム
竹内　里夫
立野　重明
藤田　啓吾
青木　健

(株)流星堂
田中　一弘
高木　健
赤木　広司
萱島　啓子

デジタルウェア(株)
横田　博文
斉田　亮

(有)クラフテックス
中田　州彦
藤川　健
渡部　正久

ムービーモーションデザイナー
織田　華丞
五代　友厚
熊谷　憲仁
田邊　晴一
松田　功
坂戸　英明
織田　乃葉
半澤　剛(D1FX)
古賀　祐次(D1FX)
小橋川　里子(D1FX)
清水　良高(D1FX)

アクションコーディネーター
阿部　光男

モーションアクター
大橋　明
吉田　瑞穂
関田　豊枝
山﨑　智美
佐々木　俊宜
マーク　武蔵

サンクス
佐藤　美希
森川　真由美

大出　勉
立花　あかね

サウンド

Peak A Soul +

土井　潤一
梶川　貴光
四田　健二
choma
東　隆行
櫻井　健夫

音響制作

(株)AUDIO・タナカ

オーディオ演出
田中　英行

録音調整
小原　吉男

録音助手
国分　政嗣
神保　直史

効果
川田　清貴

録音スタジオ
タバック

キャスティング協力
好永　伸恵

音楽プロデュース

(株)ソイツァーミュージック

スーパーバイザー
長　俊広



スタッフリスト

プロデューサー
松田　芳明

アークザラッドのテーマ

music	安藤　まさひろ
arrangement	大島　ミチル

エンディングテーマソング
"星の記憶"

words	豊島　ちか
music & arrangement	ハラダ タカシ
voice	河井　英里
琴	吉村　七重
violin	岩田　幸
violin	笹部　裕子
viola	水野　基子
cello	星野　由美
ondes martenot	ハラダ タカシ
studio	BayBridge Studio
studio	Studio Hippo
studio(mix)	Sound Arts
engineer	伊藤　敬
engineer	高　景秋
ass.eng.	近藤　久芳
ass.eng.	田中　裕人

TAKAYUKI HATTORI PROJECT

music & arrangement	服部　隆之
guitar	千代　正行
engineer	田中　信一
operator	鈴木"太郎"直樹
studio	Sound Inn
conductor	服部　隆之
clarinet	十亀　正司
clarinet	大友　幸太郎
clarinet	大下　和人
fagotto	岡本　正之
flute	高桑　英世
flute	野口　みお
flute	大澤　明子
harp	田口　裕子
horn	藤田　乙比古
horn	高野　哲夫
horn	萩原　顕彰
oboe	庄司　さとし
oboe	井上　昌彦
percussion	永曽　重光
percussion	高田　みどり
percussion	小竹　満里
strings	加藤高志 RUSHグループ
trombone	倉田　寛
trombone	秋山　鴻市
trombone	小田桐　寛之
trombone	古賀　慎治
trombone	井上　順平
trumpet	高橋　敦
trumpet	中山　隆崇
trumpet	杉山　正毅
trumpet	岡崎　耕二
trumpet	内藤　知裕
trumpet	藤田　直規
tuba	佐藤　潔
尺八	添川　浩史
二胡	賈　鵬芳

KOJI SAKURAI PROJECT

music , arrangement & synth	櫻井　浩司
all guitars	井筒　好治
stick	Yottan
studio	studio SOYTZER
studio	Sound Arts
engineer	福島　浩和
GTR rec	小西　賢治
engineer	伊藤　敬
ass.eng.	三本木　勝己
ass.eng.	望月　章子

YUKO FUKUSHIMA PROJECT

music , arrangement & synth	福島　祐子
all guitars	井筒　好治
quartet	加藤　高志
trp	菅坂　雅彦
trp	河東　伸夫
horn	松田　俊太郎
horn	堂山　敦史
studio	studio SOYTZER
studio	Sound Arts
engineer	福島　浩和
GTR rec & engineer	伊藤　敬
ass.eng.	三本木　勝己
ass.eng.	望月　章子

サンクス
荒木　浩三
信田　亮
中道　秀雄
渡邉　充
篠原　千可子
関谷　典子

SCEJ STAFF

QAチーム
冨川　慎司
水野　雅之
佐藤　有紀

小林　秀夫
中山　麻衣子
小林　忍
橋口　智恵
加藤　純平
橋立　幸子
飯島　努
山下　慶一
保田　響子
富井　晋也
川崎　傑
鈴木　健太郎
原　英司
田澤　有士
宍戸　敏男

デザインチーム
小宮　浩典
和泉　卓哉
西岡　大貴

寺嶋　愛子
鈴木　宏枝 (SMC)

阿部　英一
関根　博美

プロモーション企画
小室　吏
青木　千加志
西島　卓
須貝　正剛
難波　優子

販売企画
上町　満
増本　光高
柏木　紫穂

生産管理
山下　金栄
小宮　一昭
新居　康子
渡辺　大吉
向山　優子

スペシャルサンクス
赤川　良二
長野　文厚

宮木　和人
多田　浩二
寺坂　勇
小島　靖久
中井　英莉華
本間　圭
佐原　一豊
RX Lib. Team

アシスタントプロデューサー
山口　晋平

プロデューサー
山本　良博 (キャトルコール)
山本　浩

エグゼクティブプロデューサー
石井　誠一 (キャトルコール)
山元　哲治

制作総指揮
佐藤　明

竹野　史哉
佐伯　雅司
桐田　富和

制作
(株)キャトルコール

製作・著作
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント



1000年後の世界でも出会える・・・

いにしえの時代から語り継がれる伝説のキャラクター「ヂークベック」と「ちょこ」が隠しキャラクターとして、精霊の黄昏の世界にも登場します。世界のどこかできっと出会えるはず・・・



DIECBECK【ヂークベック】

いにしえの時代に勇者を護衛した機神団の長と伝えられるロボット。老朽化したり戦闘で破壊されたりしても、メインユニットが切り離せる設計になっているため、新しいボディに換装すれば本来の機能を取り戻すことができるようになっている。



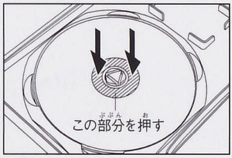
CHOCO【ちょこ】

一見ふつうの女の子、だが実は戦闘能力がズバ抜けて高い魔族の少女。天界の王ゼゼクの娘で、モンスターから進化した他の魔族たちとは出生からして一線を画している。天真爛漫でいつも元気、素直な性格の持ち主である。

ディスクの収納・取り出し方法



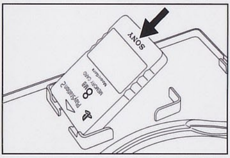
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



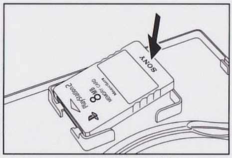
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

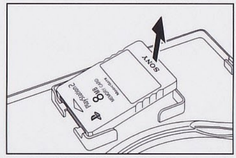
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



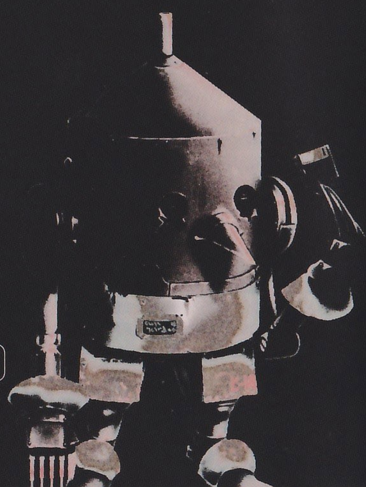
2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

ソニー・コンピュータエンタテインメント
オフィシャルホームページ
"PlayStation" 等の最新情報
www.scei.co.jp
ゲームソフトウェアの最新情報
www.scej.jp

SCPS 15041